



ŠKRINJA ZABORAVLJENIH IGARA



PREDGOVOR

Knjiga je nastala kao rezultat školskog projekta učenika drugog razreda osnovne škole Legrad u šk. god. 2012./2013. pod nazivom "ŠKRINJA ZABORAVLJENIH IGARA".

Promatrajući probleme u našem okruženju, uočili smo kako djeca danas previše vremena provode pred računalima, televizorom i mobitelima, zapostavljajući ostale oblike aktivnosti.

Igra je pomalo nestala s dvorišta i livada, a u školskim dvorištima još se održava na satovima tjelesne i zdravstvene kulture.

Izumiranjem igara, izumire čitav jedan bogat dio naše kulturne baštine koju smo, ovim projektom, željeli zaštititi.

Budući da su djeca zaboravila većinu starih dobrih igara, prihvatili smo se istraživanja te prikupili poveći broj.

Želja nam je da se ove igre koriste u školama, vrtićima, slobodnim aktivnostima, kulturno-umjetničkim društvima odakle će se proširiti u domove i zauvijek ostati u dječjim srcima.

Prikupljanje ovih igara bila je prekrasna pustolovina koja je tek započela... jer naša škrinja sada je puna blaga – obnovljenih zaboravljenih igara!

Srdačno vaši,

Iva Šenji
Matija Habek
Tara Kolaš
Leon Sataić
Kim Delić

Mentorica:
Tamara Marcinjaš, diplomirana učiteljica

Kazalo

MUĆAK

Djeca čuče u krugu. Jedno dijete ima u ruci maramicu ili neki drugi predmet. Dijete koje ima predmet u ruci hoda iza ostalih i iza nekog spusti predmet na zemlju. Djeca se ne smiju okretati. Ako dijete iza kojeg je maramica, napipa da mu je za leđima, ustane i nosi maramicu okolo, a dijete koje je maramicu ostavilo, zauzima njegovo mjesto. Ako je maramica ostala neprimijećena, dotično dijete koje je nije primijetilo ulazi u krug i postaje mućak sve dok ga netko ne zamijeni.

LONČIĆI

Djeca su podijeljena u parove, lončiće i kume. Kume su na svom lončiću držale desnu ruku. Jedna je kuma htjela sebi kupiti lončić. Obilazila je okolo. Kad je našla onog kojeg želi, pitala je: "*Pošto kumo, lončić?*"

Kuma je odgovarala: "*Ni po pet, ni po šest, ni po sedam, e baš ti ga ne dam!*"

Na to kuma potrči uokolo, a mušterija za njom. Koja prije stigne do lončića, lončić je njezin.

SKRIVAČI

Jedno dijete žmiri na mjestu koje se zove pik. Ono broji: "*Jedan*, *dva*, *tri*, *četiri*, *pet*, *šest*, *sedam*, *osam*, *devet*, *deset*, *tko se nije skrio magarac je bio*. *Ja idem!*"

Za to vrijeme svi se sakriju.

Kada dijete koje je žmirilo traži, oni sakriveni pokušavaju prije njega dotrčati do pika i viknuti: "*Pik-spas za mene!*" Onaj koji se spasio ne mora žmiriti idući put.

Ako onaj koji je žmirio, prije sakrivenoga dotrči do pika, dodirne pik i vikne: "*Pik-spas za*... (i izgovori ime djeteta).", tada otkriveno dijete idući put žmiri jer se nije uspio spasiti. Ako je više djece, žmiri se po dogovoru.

ŠKOLA

Nacrta se osam kvadrata na zemlji raspoređenih dva po dva paralelno. Komadić crijepa se šika (gura nogom), skačući na jednoj nozi. Cilj je pogurnuti crjepić u drugo polje-razred, a tada se moglo za njim skočiti na jednoj nozi u to polje. Trebalo je proći kroz sve razrede. U gornjim kvadratima se moglo odmoriti, tj. stati na obje noge. Ako crjepić padne na crtu, igrač prepušta igru drugome.

Nakon položenih razreda ponavljalo se sve bez stajanja, skačući na jednoj nozi.

Na kraju igrač stane leđima okrenut školi i baca crjepić preko glave. Ako ga uspije ubaciti u gornje polje, pobjednik je.

HASANJE (Legrad)

Na cesti se nacrta osam polja, dva po dva u redu i označe brojevima koji idu u nizu jedan za drugim.

Prvi igrač baca kamenčić sa starta. On se zaustavlja u jednom polju, ali ne smije stati na crtu. Igrač skakuće na jednoj nozi do kamenčića, gurne ga nogom dalje pa skakuće dalje za njim. Pobjednik je onaj koji prvi prijeđe kamenčićem sva polja, a da mu se kamenčić ne zaustavi na crti ili izvan polja.

KUKU LELE (Legrad)

Ovo je igra tupim noževima s kojima su se djeca nekada igrala.

Zadatak je baciti nož pred sebe tako da se on zabode u zemlju. Ispada iz igre onaj čiji nož nije ostao zaboden u zemlju.

KOTAČKANJE (Legrad)

Igra se uz pomoć starog kotača bicikla koji nema gumu. Pomoću štapa kotač se gurao, a cilj je bio odgurati ga što dalje.

ŠIBICE (Legrad)

Za igru je potrebna prazna kutija šibica koja se položi na rub stola tako da malo viri van.

Zadatak je kutiju odozdo udariti prstom (palcem) tako da ona odleti.

Ako kutija padne (mora ostati na stolu) na stranu na kojoj je slika, to donosi 10 bodova, ako padne na neoslikanu stranu, ne dobiva bodove. Bočna strana donosi 100 bodova, a ako ostane uspravna 1000 bodova.

Pobjednik je onaj koji u određenom broju bacanja osvoji najviše bodova.

ŠKOLICA

Na zemlji se nacrtaju kvadratna polja, njih deset. Raspoređena su jedno do drugog tako da su prvo i drugo okomito jedno na drugo, zatim su treće i četvrto vodoravno jedno do drugog, slijede peto i šesto okomito, sedmo i osmo vodoravno, deveto okomito i deseto na vrhu nacrtano polukružno.

Igra se slično kao druge igre "škole".

Zadatak je baciti kamenčić u prvo polje tako da nije na rubu te za njim skočiti u polje na jednoj nozi, uzeti kamenčić i iskočiti van.

Na taj način treba proći sva polja, a dvjema nogama je moguće odmoriti se samo na duplim poljima (3. i 4. te 7. i 8.) i to tako da skoči svakom nogom u jedno polje.

Pobjednik je onaj koji uspije prijeći sva polja.

BUGA ČiGA (Legrad)

Buga čiga je bila drvena igračka oblika valjka, veličine stisnutog dlana s uskim nastavkom na jednoj strani (oblika drška kuhače, samo kraćeg).

Buga čiga se kao zvrk zavrtjela na podu na svom tanjem dijelu te se mogla udarcima biča vrtjeti dalje.

Pri vrtnji proizvodila je buku te su je se manja djeca bojala.

Pri igri izgovara se pjesmica: "*Buga čiga, buga čiga, bolje igra nego briga!*"

PiJETLOVi

Na podu se nacrta krug. U njemu su dva igrača–pijetlovi. Oni stoje svaki na jednoj nozi s rukama na leđima.

Cilj igre je izbaciti protivnika iz ravnoteže samo guranjem, uz pomoć ramena.

Pobjednik je onaj koji ostane duže u igri.

Igrači se mogu smjenjivati prema dogovoru.

PJETLiĆi

Na zemlji se nacrta krug.

Dva igrača su u krugu. Jedna ruka mora biti za leđima pa koriste svaki samo jednu ruku.

Za pojasom svaki ima zataknutu maramu.

Cilj igre je protivniku oduzeti maramu. Tada gubitnik izlazi iz kruga.

Pobjednik je onaj koji najduže ostane u krugu.

KONJIĆI

U igri sudjeluje više djece podijeljene u parove. Igra se na travi.

Jedan u paru je konjić i on nosi svog suigrača (jahača) na leđima.

Cilj igre je da jahač ostale jahače guranjem i uz pomoć ruku zbaci s njihovog konja.

Pobjeđuje onaj par u kojem jahač ostane posljednji na konju.

POŠTO KUMO LONČIĆ

Djeca stoje u krugu podijeljena u parove.

Jedan igrač čuči, on je lončić, drugi stoji pokraj njega i on je kuma.

Jedan igrač obilazi oko kruga i bira lončić. Kad ga izabere, stane pred kumu i pita je udarajući svojim dlanom po njenom u ritmu: "*Pošto kumo lončić?*"

Kuma mu odgovara udarajući njega dlanom po dlanu: "*Ni po pet, ni po šest, ni po sedam – e, baš ti ga ne dam!*"

Na to kuma potrči oko kruga s jedne strane, a kupac s druge strane. Onaj koji prvi stigne do lončića, stane na kumino mjesto, a onaj drugi je sada kupac.

Igra se nastavlja.



LUTKE OD TIKVE (Legrad)

Potrebna je duguljasta tikva.

Na jednoj strani napravi se glava tako da se od kukuruzne svile napravi kosa, oči od zrna kukuruza. Ostali dijelovi tijela izrađuju se od stabljike kukuruza i od "kocenja", a odjeća od listova.

Cilj je napraviti što ljepšu lutku, odjenuti je te se igrati njom kao s pravom. Posjećuju jedna drugu, kuhaju hranu od blata i sl.

SIROMAK SE TUŽI (ILI ČIKA BIKA)

U igri sudjeluju četiri igrača.

Na ceduljice se napišu uloge, na svaku jedna: siromak tuži, tat krade, sudac sudi i žandar tuče.

Ceduljice se presaviju, pomiješaju i bace u zrak.

Svatko uzima jednu i pročita što piše na njoj, u sebi. Ne smije otkriti ostalima.

Onaj koji je dobio ceduljicu s nazivom ***siromak***, mora se potužiti da mu je tat, lopov nešto ukrao. (U verziji Čika bika govori: "*Čika bika, ukrali mi bika, sumnjam na...*") Kaže na koga sumnja. Ako pogodi tko je dobio cedulju s nazivom ***tat***, sudac sudi lopovu i dodjeljuje mu kaznu koju žandar mora izvršiti (škakljanje, packe i sl.).

Ako siromak nije pogodio tko je tat, sudi se njemu.

SKAKANJE PREKO ŽNJURE (Legrad)

Špaga (žnjura) se postavi na određenu visinu.
Djeca preskaču.
Onaj koji zapne i ne preskoči ispada iz igre.

SKAKANJE PREK ŠTRIKA ((Legrad)

Dvoje djece drži rukama dugačko uže (štrik) i vrte ga visoko podižući i spuštajući do poda.

Jedno dijete stoji u sredini i preskakuje preko "Štrika" dok je ovaj pri zemlji.

Cilj igre je što duže preskakivati.

Tko pogriješ, i ispada iz igre.

STARE KOŠARE

Djeca stoje u krugu. Jedno dijete hoda iza njih s maramicom u ruci koju mora spustiti iza nekog, a da to nitko ne vidi.

Ako ga dijete iza kojeg je ostavio maramicu primijeti, ponavlja se igra.

Ako ga nije primijetio, tada on postaje stara košara i ide u sredinu kruga.

Cilj je ostati posljednji u igri, tj. ne postati stara košara.

GUMI-GUMI

Za igru je potrebna guma za šivanje debljine 1–2 cm, dužine 4–5 m. Guma se zaveže na krajevima da bude spojena.

Za igru je potrebno troje igrača, a može ih igrati i četvero podijeljeno u parove.

Dvoje djece drži gumu na nogama.

Igra ima nekoliko razina. Najprije se igra na gležnjevima. Deset je zadataka, za svaki broj do deset postoji određeni zadatak. Kada igrač bez pogreške izvrši svih deset zadataka, guma se podiže na listove, kasnije na koljena, pa pod stražnjicu, na pojas, pod pazuhe, na vrat i najviša razina je na rukama.

Postoji više verzija ove igre, a djeca mogu zadatke izmisliti i sama.

1–preskočiti preko gume.

2–skočiti objema nogama u sredinu pa na drugu stranu van.

3–jednom nogom unutra, druga je vani, druga noga unutra pa skočiti s obje van, svaka s jedne strane.

4–jednom nogom stati na gumu, drugo stopalo staviti pod gumu, skočiti na drugu gumu s promjenom nogu, ponovno na istu, ali u skoku se okrenuti na drugu stranu te ponovno na onu početnu.

5–(skače se s jednom nogom uvijek unutra, drugom van) preko prve gume, preko druge gume, okret na drugu stranu u skoku, ponovno na drugu gumu i objema nogama van.

6–isto kao i 4. samo brojimo do 6.

7–guma se prekriži nogama, stane se u sredinu te u skoku iskoči iz nje sa svakom nogom na jednoj strani.

8–jednom nogom uzeti gumu i prekrižiti je preko druge da jedna noga bude između guma, druga vani. Skače se osam puta s izmjenom nogu, guma mora stalno biti u istom položaju, a igrač se okreće u istom smjeru.

9–isto kao 6, samo se broji do 9.

10–nogom se samo dotakne tlo u sredini gume.

IGRA BOJICA

Djeca stoje u krugu. Jedno dijete je u sredini. Ostali govore brojalicu:

"*Išo medo u šumicu, izgubio maramicu. Pitam te, kakve boje bila je?*"

Dijete u sredini odgovara, npr.: "*Crvena*".

Pokazuje rukom na jedno po jedno dijete i izgovara brojalicu: "*I-maš-li-ti-ta-kvu-bo-ju?*"

Dijete na kojem se zaustavi brojalica mora na sebi pronaći takvu boju ili ispada iz igre.

IGRA KOLO

Djeca stoje u krugu. U sredini je jedno dijete. Ostali pjevaju pjesmicu:

"*Igra kolo, igra kolo u dvadeset i dva, u tom kolu, u tom kolu lijepa* (izgovaraju ime) *igra*.

Biraj (ime), *biraj* (ime) *koga ti je drago, samo nemoj, samo nemoj koga nemaš rado*."

Dijete bira svoj par pa se pjesma nastavlja: "*Sad se vidi, sad se zna, ko se kome dopada, sad se vidi, sad se zna, ko se kome dopada*".

Djeca se vraćaju u krug, ponovno se bira dijete koje će biti u krugu i igra se nastavlja.

LASTE PROLAZE

Dvoje djece stoji na sredini mjesta za igranje, okrenuti jedno prema drugome i drže se za ruke iznad glave.

Ostala djeca su u redu jedan iza drugog, držeći se jedan drugome rukama za ramena.

Hodaju tako vijugavo prostorom, a onda prolaze ispod "mosta" od ruku ono dvoje djece.

Pjevaju pjesmicu:

"Lero, Lero,
Kalambero,
otvori vrata Lero,
da prođe vojska,
Lero!"

Na to spuštaju ruke na ramena djeteta koje se u tom trenutku našlo u sredini.

On odlazi iz reda i staje iza igrača koji ga je ***zarobio***.

Igra se nastavlja dalje.

Iduće dijete koje se ***zarobi*** ide iza drugog igrača i tako naizmjenično dok se ne izredaju sva djeca.

DOŠLA MAJKA S KOLODVORA

S jedne strane je dijete koje glumi majku, a s druge strane su ostala djeca koja se drže za ruke. Naizmjence koračaju jedni prema drugima, igrači prema majci, a ona prema njima.

Pjeva se pjesmica naizmjenično kao razgovor.

Majka: "*Došla majka s kolodvora*, *dija*, *dija*, *de*."

Djeca: "*Što će majka s kolodvora dija*, *dija de?*"

Majka: "*Traži jednu kćerku*, *dija*, *dija de*."

Djeca: "*A kako da se zove*, *dija dija de?*"

Majka: "*Nek se zove* (izgovara ime jednog djeteta), *dija dija*, *de*."

Djeca: "*A šta će ona biti*, *dija dija de?*"

Majka: "*Neka bude* (izgovara jedno zanimanje), *dija dija*, *de*."

Tada djeca odlučuju hoće li dati dijete majci. Ako joj ga daju, ono prelazi na njenu stranu, drži je za ruku i igra se nastavlja tako do posljednjeg djeteta.

BOCA ISTINE

Igrači sjednu na pod ili za stol. U sredini je prazna boca, polegnuta. Sa strane je kutija s papirićima na kojima su napisana razna pitanja (osobna).

Prvi igrač zavrti bocu. Kad se boca zaustavi, tada onaj prema kome je okrenuta mora izvući pitanje iz kutije i odgovoriti na njega i on dalje vrti bocu.

CARE, CARE GOSPODARE (ili) IVICE, IVICE, KOLIKO JE SATI?

S jedne strane stoji grupa djece poredana jedan do drugoga. Na drugoj strani je dijete koje je car ili Ivica (zavisno od verzije koja se igra).

Djeca se dogovore o rasporedu kojim postavljaju pitanja caru, odnosno Ivici, obično po redu.

"*Care, care, koliko je sati?* (ili *Ivice, Ivice, koliko je sati?*)"

On je okrenut leđima grupi i odgovara:

"*2 konjska*" (dugi koraci)

Ili "*5 mišjih*" (mali koraci)

Ili "*1 mravlji*" (sasvim mali) i sl.

Nakon svakog izvršenog zadatka djeca ponovno postavljaju pitanje.

Pobjednik je onaj koji prvi stigne do cara ili Ivice.

On može primijetiti da mu se netko previše približio i tada može reći: "*Pao sat u bunar!*"

Onaj koji mu je najbliži mora se vratiti na početak.

Da bi igra bila zanimljivija, igrači mogu promijeniti glas da ih car ne prepozna.

CRNA MARICA 1, 2, 3

Jedan igrač stoji uza zid, a drugi su nekoliko metara iza njega, poredani jedan do drugoga.

Onaj koji je uza zid (Crna Marica) govori: "*Crna Marica 1, 2, 3, pretvori se u* (može biti životinja, stvar...)"

Kad to izgovori, naglo se okrene, a sva djeca se moraju staviti u položaj onoga u što se pretvaraju, i ukipiti.

Crna marica dolazi do nekoga od njih i dotakne ga. On mora oponašati ono u što se pretvorio i pokušati stići do cilja. Crna Marica odlučuje kako će ga daleko pustiti.

Može ga opet dotaknuti i on se mora ponovno ukipiti.

Ako oponašanje nije uspjelo, on postaje Crna Marica.

CRNA KRALJICA 1, 2, 3

S jedne strane stoje djeca poredana jedan do drugoga. S druge strane stoji jedno dijete okrenuto leđima ostalima.

On izgovara: "*Crna kraljica 1, 2, 3!*" te se naglo okrene prema ostalima.

Za to vrijeme dok on to izgovara, ostali mu se moraju što više približiti, ali on ih ne smije vidjeti dok se kreću. Ako spazi nekog u pokretu, on se vraća na početak. Prvi igrač koji dotakne Crnu kraljicu, pobjednik je i on postaje Crna kraljica. Igra se nastavlja.

NOĆ-DAN

Jedno dijete izgovara riječi "noć" ili "dan", bez redoslijeda.

Na riječ ***noć*** djeca moraju čučnuti, a na ***dan*** ustati. Cilj je da se djeca zbune jer tada ispadaju iz igre. Pobjednik je onaj koji zadnji ostane u igri.

FANT

Svatko prije igre stavlja neki svoj predmet u vrećicu. Jedno dijete uzima neki od predmeta u ruku, (ne zna se čiji) i postavlja pitanje:

"*Što da radi ovaj fant?*"

Dijete koje je na redu za postavljanje zadataka, postavi zadatak.

Pokazuje se izvučeni predmet, a njegov vlasnik ***fant*** mora izvršiti zadatak. Tada dobiva svoj predmet natrag.

(Igra se može igrati i s papirićima na kojima su napisana imena sudionika te se po završetku zadatka dijete može vratiti u igru).

KAMEN, ŠKARE, PAPIR

Igra je namijenjena dvama igračima.

Sjede jedan nasuprot drugoga i drže šaku stisnutu iza leđa.

Zajedno izgovaraju: "*Kamen*, *škare*, *papir!*"

Na zadnju riječ pokazuju šaku kojom su napravili neki od položaja (*kamen* – stisnuta šaka, *škare* – pokazuju se kažiprst i srednjak rašireni, *šaka* stisnuta, ili *papir* – ispruženi dlan).

Pobjednik je onaj čiji je pokazani simbol jači.

Kamen i škare – pobjeđuje kamen jer može zatupiti škare.

Papir i kamen – pobjeđuje papir jer je jači od kamena.

Papir i škare – pobjeđuju škare jer mogu rezati papir.

Isti znakovi – neriješeno.

LOPOVI I ŽANDARI (ILI INDIJANCI I KAUBOJI)

Igrači su podijeljeni u dvije skupine. Jedni su žandari, a drugi lopovi. Žandari pronalaze mjesto na kojem će brojati, npr. do 50, a lopovi bježe. Tada žandari trče za njima. Kad neki žandar ulovi lopova, drži ga tri sekunde i kaže: "*1, 2, 3, žandar si ti!*"

Tako lopov postaje žandar, a igra se nastavlja dok se svi lopovi ne pretvore u žandare.

(Isto se igra i Kauboji i indijanci. Tada kauboji love indijance ili obrnuto, po dogovoru).

KALODONT

U igri sudjeluje dvoje i više djece.

Prvo dijete izgovori neku riječ, npr. torba. Iduće dijete mora smisliti riječ koja započinje s posljednja dva slova prve riječi, npr. banka, zatim može reći kalodont što je cilj igre jer se na slova ***nt*** ne može nadovezati ni jedna riječ. Dijete koje je izgovorilo riječ kalodont, pobjednik je (ili gubitnik, već prema dogovoru skupine).

LETI, LETI

Jedno dijete izgovara: "*Leti*, *leti* (i kaže neku imenicu)". Ako je to nešto što leti, djeca moraju dignuti ruke ili prste u zrak, a ako ne leti, moraju ih držati dolje.

Ispada iz igre onaj koji pogriješi.

LANAC PROBIJANAC

Djeca su raspoređena u dvije skupine. Jedna skupina je lanac, drže se za ruke.

Prva grupa vikne: "*Lanac!*"

Druga: "*Probijanac!*"

Prva: "*Koga ćete?*"

Druga: "*Koga vam je drago*."

Tada se jedan igrač iz prve skupine zalijeće u drugu i nastoji probiti lanac tamo gdje misli da je najslabiji. Ako uspije, vraća se u svoju grupu, a ako ne uspije, ostaje u lancu. Igra se nastavlja dok se sva djeca ne izredaju.

LEDENA BABA

Jedan igrač je Ledena baba. On lovi ostale. Kojega ulovi, ostaje zaleđen i ne smije se micati.

Drugi igrači ga mogu odlediti. Onaj tko bude zaleđen tri puta, postaje Ledena baba. Igra se dok svi ne budu zaleđeni.

Mi SMO DJECA VESELA

Djeca su okupljena u krug. Jedan stoji u sredini. Ostali se drže za ruke, hodaju oko njega i pjevaju:

"Mi smo djeca vesela
Rado bi se igrala.
Al ne znamo što!
Kaži nam ti (izgovaraju ime djeteta u sredini)
Što će tvoje ručice
Kaži nam ti (...)
Što će tvoje ručice."

Dijete u sredini pokazuje radnju koju je izmislilo (pr. vrti glavom) i pjeva:

"Svi činite kao ja
To me vrlo zabavlja."

Ostali ponavljaju pokrete i pjevaju:

"Svi činimo kao ti
To nas vrlo veseli."

OKOŠ-BOKOŠ

Igrači skupe šake jednu do druge. Jedan među njima započinje brojalicu tako da prvo šakom udari sebe u bradu, a potom svakog po njegovoj šaci.

Govori:

"*Okoš-bokoš prne kokoš*, *pita baja*, *kolko tebi treba jaja*." Dijete na kojem se zaustavi, mora reći broj. Tada se brojalica nastavlja za taj broj. Dijete na kojem se zaustavi, ispada iz igre. Igra se nastavlja dok ne ostane posljednji koji je i pobjednik.

TRULE KOBILE

Djeca stoje u redu. Prvi ode malo dalje, sagne se i podboči rukama na svoja koljena, a ostalima okrene stražnjicu. On je kobila.

Djeca se redom zalijeću prema njemu i pokušavaju ga preskočiti kao kozlić na tjelesnom. Pri preskoku ga moraju nogom malo udariti u stražnjicu.

Ako ga ne uspiju udariti ili padnu kod preskoka, oni postaju kobile. Onaj koji dobro izvrši zadatak vraća se na kraj reda.

RINGE RINGE RAJA

Djeca se drže za ruke i hodaju u krugu. Pjevaju se stihovi:

"Ringe, ringe raja,
puna zdjela jaja,
jedno jaje –muć,
a mi djeca čuč!"

Na riječ ***čuč***, djeca moraju čučnuti.

PJETLIĆ

Ovo je igra za tri igrača. Dvoje se dobacuje loptom, a treći je mora uhvatiti. Onaj koji izgubi loptu ulazi unutra pa je on pjetlić.

POKVARENI TELEFON

Djeca stoje ili sjede u redu. Prvi šapne onome do sebe riječ ili rečenicu koju je smislio. Ona se šapće do kraja reda. Zadnji u redu mora je izgovoriti glasno.

Obično se puno toga izgubi i krivo čuje pa je vrlo smiješno ono što zadnji izgovori.

IDE MACA OKO TEBE

Djeca su u krugu. Jedno dijete je mačka. On mora ostaviti maramicu iza nekog djeteta, a ovaj ga mora tada uloviti prije nego li se maca vrati na njegovo mjesto. Ako ne uspije, zauzima mjesto mačke.

Za to vrijeme djeca pjevaju:

"Ide maca oko tebe
pazi da te ne ogrebe.
Čuvaj mijo rep,
nemoj biti slijep.
Ako budeš slijep,
otpast će ti rep."

TJERANJE BRGLECA BIČEM (Legrad)

Brglec ručni je bio manji drveni predmet u obliku stošca okrenut zašiljenom stranom prema dolje.

Na gornjoj strani je imao vodoravne utore u koje se namotao bič. Potezanjem biča brglec bi se zavrtio. Dalje se tjerao udarcima biča. Cilj je bio tjerati brgleca što dalje.

PAJCEKOVANJE

Igra je slična hokeju na travi. Golovi su rupe, širine 20cm i dubine 10 cm koji se zovu ***koci*** i udaljeni su 8-10 m.

Potrebno je najmanje četiri igrača, dva u svakoj ekipi.

Pajcek je drvo debljine oko 5 cm i dužine 10 cm.

Svaki igrač ima ljeskov štap, metar dugačak i 2-3 cm debeo.

Cilj igre je utjerati pajceka u protivnički kotac.

Igra započinje s centra, bira se novčićem i sl.

Pajcek se udara palicama, nogama ili kako tko stigne da se postigne cilj.

Pobjednik je onaj tko je dao najviše "golova".

LUKECA SADIM (Legrad)

Djeca sjede u krugu. Jedno dijete ima u ruci manji predmet (luk).

Ide oko ostale djece i svakome stavi svoju šaku u ruku i govori:

"*Lukeca sadim, češnjaka sadim, lukeca sadim, češnjaka sadim...*"

Prolazeći oko djece, jednom djetetu stavi predmet u ruku. Nitko ne zna kojem.

Jedno dijete dolazi i gleda svu djecu. Oni se smiju, trljaju rukama i govore:

"*Pri meni se ruli, pri meni se ruli...*"

Dijete koje pogađa, mora pogoditi kod koga je luk. Ako pogodi, zamjenjuje mjesto sa djetetom kod kojeg je luk bio.

Igra se ponavlja.

BiBEKi, VUK i DEKLiCA (Legrad)

U igri sudjeluje vuk–jedno dijete, djevojčica ili dječak koji zove bibeke (guščiće) i ostala djeca koja su bibeki.

Bibeki su stisnuti iza drveta. Vuk je malo dalje.

Djevojčica zove bibeke pjevajući, a oni joj odgovaraju.

–Bibeki, hote dimo.
–Ne vupamo.
–Pred kim?
–Pred vukom.
–Gdi je vuk?
–Za grmom.
–Kaj dela?
–Grabu kopa.
–Kaj bu z grabom?
–Jognja kuril.
–Kaj bu z jognjom?
–Kropa topil.
–Kaj bu s kropom?
–Bibeke paril.

Djevojčica ih pozove – *Bibi, bibi, bibi, bibi bi, bi, bi, biii.*

Kad djevojčica pozove, svi bibeki potrče prema njoj. Vuk skoči iza grma, ulovi jednoga bibeka i odvuče ga u svoj grm (na svoje mjesto).

Ulovljeni bibek postaje vuk i igra se ponavlja.

ŠTO TO KUMA ŠTOPLE (Legrad)

Izdvoje se dvije grupe djece, na jednu stranu čmelice (pčelice) s maticom koje se stisnu oko nekog stabla, trčka i sl. Sagnu se i sakriju lice i oči. Matica je u sredini.

Sa strane je kuma s nekoliko svojih čmelica koje žele krasti.

Kuma je prva, čmelice za njom, drže se jedna drugoj za ramena i zuje. Oni obilaze čmelice s maticom odostraga.

Matica pita pjevajući: "*Što to kuma štople?*"

Kuma: "*Jo, kuma, jo.*"

Matica: "*Najte mi te čmelice pokrasti!*"

Kuma: "*Nabomo, ne!*"

Svaki put kad to izgovori, uhvati jednu matičinu pčelicu. Ona se, ostalim kuminim pčelicama, uhvati za ramena i tako nastavljaju dalje kružiti. Pjesma se ponavlja dok ne ulove sve pčelice, a tada se kuma s njima sakrije.

Matica primijeti da je tišina. Pčelice više ne zuje. Digne glavu i vidi da su sve njene pčelice pokradene. Pođe ih tražiti. Kad ih nađe, biraju se nova matica, kuma i čmelice, i igra se sve ispočetka.

CiN-CiN! BAM-BAM! (Legrad)

Više djece sjedi.

Jedno dijete ostalima nadjene imena cvijeća. Ono je čuvarica duša.

Jedno dijete je anđeo, a drugo črni tentaruš.

Prvo dođe anđeo. On pozvoni i kaže: "*Cin-cin!*"

Čuvarica duša kaže: "*Bam-bam. Ko si?*"

Anđeo: "*Angel sa zlatnom botom.*"

Čuvarica: "*Kaj bi rad?*"

Anđeo: "*Jednu Božju dušu.*"

Čuvarica: "*Koju?*"

Anđeo: "*Ovu*" i pokaže na jedno dijete koje sjedi. "*Kak se zove?*"

Čuvarica: "*Pogoni.*"

Anđeo: "*Jel je med sadjem, cvetjem ili povrtelom?*"

Čuvarica: "*Med cvetjem.*"

Anđeo: "*Kaj je prvo slovo?*"

Čuvarica kaže prvo slovo. Anđeo pogađa dok ne pogodi i odvede dijete.

Zatim dolazi crni tentaroš i vikne grubim glasom:

"*Cin-cin!*"

Čuvarica: "*Ko si?*"

Tentaruš: "*Črni tentaroš!*"

Čuvarica: "*Kaj bi rad?*"

Tentaruš: "*Jenu črnu dušu.*"

Čuvarica: "*Koju?*"

Tentaruš: "*Ovu.*"

Ponavlja se postupak kao s anđelom.

Igra se igra dok sva djeca ne budu izabrana. Tada se podijele u dva reda. U jednom su anđeo i njegove duše, a u drugom crni tentaroš i njegove duše.

Tada se uhvate jedan za drugoga i potežu, svaki red na svoju stranu dok jedna strana ne prevuče drugu.

PRODAVANJE ROBE (Legrad)

U igri sudjeluju gazdarica štacuna (dućana), više djece koja sjede na travi ili klupi, a jedno dijete je kupac robe.

Gazdarica priprema robu za prodaju. Posjedne djevojčice tako da se vidi koja ima lijepu pregaču, mašnu ili sl.

Kupac dolazi i kaže: "*Dobar dan*."

Gazdarica: "*Bog dej*."

Kupac: "*Joj*, *imate lepu robu*. *Štela bi nekaj kupiti*."

Povede se razgovor, a nakon toga se počnu pogađati.

Kupac sve pogleda i izabere što mu se sviđa. "*Kulko košta?*" – pita.

Gazdarica: "*Pogonite broja*."

"*Kak ide broj?*"

"*Od jeden do deset* (ili od dvadeset do pedeset)"

Kupac tri puta ima pravo pogađati broj. Ako pogodi, plaća robu šarenim končićima i odvodi dijete sa sobom.

Nakon nekog vremena dolazi ponovno kupovati i igra se ponavlja.

KAMENČOVANJE (Legrad)

Igra više djece. Potrebno je pet okruglih kamenčića jednake veličine da stanu u šaku.

Igra se u pet razreda škole kao što je i prave škole nekad bilo pet razreda. Svaki razred je sve teži i teži.

Predigra:

Jedan za drugim uzimaju kamenčiće u šaku, bacaju u zrak, okrenu brzo šaku i čekaju kamenčić koji padne na gornji dio šake.

Kamenčiće koji ostanu gore bacaju još jednom u zrak i čekaju da padne u donji dio šake.

Ako koji padne na zemlju, onda je to nula bodova.

(Svaki kamenčić vrijedi deset, tj. ako su dva bila na poleđini dlana i ulovljeni su u šaku onda je to dvadeset bodova, ako ih je bilo pet, to je pedeset bodova).

Onaj koji ima najviše bodova započinje igru škole.

Igra:

Prvi razred:

Svi sjede u krugu na travi.

Započne predigra. Pobjednica uzima svojih pet kamenčića i baca ih pred sebe. Tada brzo uzima jedan, baca ga u zrak i za to vrijeme dok je on u zraku, uzima drugi s poda i hvata onog koji pada iz zraka.To ponavlja četiri puta dok ne pokupi sve kamenčiće s poda.

Drugi razred:

Baci pet kamenčića pred sebe. Uzme jedan, baci ga u zrak i za to vrijeme dok je on u zraku pokupi dva kamenčića s poda i uhvati onog u zraku. To ponavlja dva puta dok ne pokupi sve kamenčiće.

Treći razred:

Baci pet kamenčića na zemlju. Izabere jedan, baci ga u zrak, a u isto vrijeme pokupi drugi sa zemlje i hvata prvi.

Zatim baci jedan u zrak i dok je on u zraku pokupi tri sa poda te uhvati onog u zraku u istu šaku.

Četvrti razred:

Četiri kamenčića stavi u šaku, petog primi palcem i kažiprstom te baci u zrak. Ostale spusti na zemlju i uhvati onog iz zraka. Zatim ga opet baci u zrak, pokupi one sa zemlje i uhvati onog iz zraka.

Peti razred:

Napravi most s lijevom šakom tako da se kažiprst stavi na srednjak te se srednjak i palac upru u zemlju čineći most.

Pet kamenčića se baci pred most. Uzme se jedan, koji je najdalje od mosta, desnom rukom i baci u zrak. Dok je on u zraku, jedan od kamenčića ispred mosta mora se pogurnuti pod most tako da prođe s druge strane mosta, a onda se u šaku desne ruke mora uhvatiti onaj koji pada iz zraka.

To se ponavlja dok svi kamenčići ne budu s druge strane mosta.

Tada škola završava i započinje nova.

Tko pogriješi, igru predaje onome tko je imao najviše bodova u predigri.

Svaki razred može se igrati pet puta, a boduju se kako je opisano na početku. Ne smije se pomicati ni jedan kamenčić za vrijeme igre, osim onog koji se hvata u zraku i onog koji se mora pogurnuti pod most.

ŠTRKANJE (Legrad)

U zemlji se iskopa jamica. Gumbi se uzmu u šaku, izmiješaju i s visine ispuste oko jamice.

Igru započinje onaj čiji je gumb najbliži jamici.

Svatko ima pravo jednom štrknuti gumb, obično onaj koji je najbliže jamici. Štrka se tako da se kažiprst savine do tri četvrtine palca i otpuštanjem udara gumb koji se treba stjerati u jamicu.

Gumb, koji je igrač ubacio u jamicu, je njegov. Igra se naizmjenično dok god ima gumbi izvan jamice.

ŠTRKANJE NA CRTU (Legrad)

Na zemlji se povuče crta duga metar do dva. Djeca su u redu na udaljenosti pet-šest koraka od crte. Svaki baca svoj gumb prema crti. Koji baci bliže crti, uzima gumbe protivnika.

PRSTENE (PRSTENAC) (Legrad) - igre za stariju djecu i mlade

Djeca stoje ili sjede u krugu. Unutar kruga sveže se špaga i na nju stavi prsten. Svi u krugu drže špagu i prsten među rukama guraju što dalje tako da se ne vidi. Jedno dijete pogađa gdje je prsten.

Pjeva se pjesmica: "*Moj prstenjak ide dalje od jedne do druge, al je lep, al je lep, ne vidi ga ko je slep.*"

ŠiC (ŠiC, ZADNJi PAR NAPRED) (Legrad) - igre za stariju djecu i mlade

Dječaci i djevojčice stoje u paru, jedni za drugima. Onaj koji je stajao prvi, bez para, pljesnuo bi rukama i viknuo – *Šic*, zadnji par naprijed.

Zadnji par bi potrčao naprijed, a onaj koji je uzviknuo: "*Šic*" – trčao bi za njima. Ako je taj igrač dječak, trčao bi za djevojčicom i obrnuto.

Parovi su se izmjenjivali redom.

ŠKORIČE BRUSITI (Legrad) - igre za stariju djecu i mlade

Djeca stoje u krugu na drvcu dugom kao stopalo. Jedno dijete je u sredini. U rukama drži dvije grančice (botice), ide od jednog do drugog i govori: "*Dejde škoriče brusiti!*"

Dok to izgovara, drugi međusobno mijenjaju mjesta. Dijete u sredini mora brzo skočiti i zauzeti prazno mjesto kad se netko pomakne. Onaj koji izgubi mjesto mora škoriče brusiti dok nekome ne preuzme mjesto.

ODUZIMANJE POLJA (Legrad)

Na zemlji se nacrta krug i podijeli u onoliko polja koliko je igrača. Svaki igrač stoji u svom polju. Jedno dijete ima kraći štap (boticu). Kad on vikne: "*Sad*" – svi se razbježe. Na njegov uzvik: "*Dosta!*" – svi stanu. On pogađa nekoga štapićem. Ako ga pogodi, zauzima dio njegovog polja u krugu koji može obilježiti štapićem stojeći u svom polju i ne savijajući koljena. Sad može stajati i u dijelu njegovog polja. Ako onaj koji baca štapić ne pogodi onoga kojeg je ciljao, tada mu oduzima polje.

Pobjednik je onaj koji osvoji najviše polja ili cijeli krug. Svaki igrač igra tako dugo dok, iz prve, pogađa igrače ili se unaprijed dogovori koliko dugo igra svaki igrač.

DRŽAVA, GRAD, SELO

Igra se na papiru koji se podijeli u kolone sa pojmovima: država, grad, selo, rijeka, biljka, životinja, stvar.

Igra od dva igrača na više. Jedan igrač u sebi izgovara abecedu dok ga drugi u jednom trenutku zaustavi riječju "*Stop*".

Slovo na kojem je prvi igrač zastao, glasno izgovara te je ono početno slovo svih pojmova koje treba upisati u kolone.

Kad je prvi igrač gotov, broji do (npr. 10), a u tom vremenu ostali moraju završiti s upisivanjem pojmova.

Prvi koji je gotov, čita svoje pojmove, ostali svoje.

Pojam koji se pojavljuje jednom nosi 10 bodova, onaj kojeg je napisao još netko nosi 5 bodova.

Novo slovo započinje drugi igrač. Pobjednik je onaj koji sakupi najviše bodova.

GRANIČARI NA JEDNO POLJE

Na zemlji se označi veliko polje četvrtastog oblika. Sva su djeca u polju. Biraju se graničari. Sa prednje i stražnje strane polja je po jedno dijete koje je graničar. Graničari loptom gađaju djecu u polju. Koga pogode, ispada iz igre.

GRANIČARI NA DVA POLJA

Označe se dva polja. Djeca se podijele u dvije skupine. Svaka skupina je u jednom polju. Svaka skupina bira među sobom svog graničara koji se postavlja na granicu protivničkog polja. Djeca se međusobno gađaju loptom uz pomoć svog graničara koji gađa s njima ili im dodaje loptu. Igrač koji je pogođen ispada iz polja i može pomagati svom graničaru. Kada su svi igrači iz jednog polja pogođeni, u polje dolazi graničar kojeg protivnici pokušavaju pogoditi. Gubi ona skupina čiji su igrači i graničar pogođeni.

PIKULANJE

Igra sa pikulama, špekulama.

Iskopa se rupica u zemlji. Sa crte koja je udaljena gađa svatko svojom pikulom u rupu. Onaj koji pogodi može gađati tuđe pikul. Koju pogodi, njegova je.

Pobjednik je onaj koji osvoji više pikula, tj. izbaci druge sudionike iz igre.

NEKA PUCA

Grupna igra. Sva djeca su okupljena oko lopte i drže ruku nad loptom. Jedan (po dogovoru), izgovara: "*Neka puca, neka puca* (ime)!" Dijete koje je prozvano brzo uzima loptu i pokušava pogoditi nekoga. Pogođeni ispada iz igre.

SIK, SAK, SUK

Sva djeca stanu u krug s jednom nogom naprijed. Noge su jedna do druge. Svi izgovaraju: "*sik*, *sak*, *suk!*" i na to odskoče u stranu.

Pravilo je da se svaki put može kretati samo jednim skokom. Jedno dijete skoči s ciljem da nagazi na nogu drugoga koji tada ispada iz igre. Napadnuti igrač je idući na redu. Može skočiti prema kome želi, samo jedanput.

Može se igrati i tako da dijete koje skoči izgovori ime onoga kome daje pravo da skoči idući.

Cilj je ostati posljednji u igri.

OLIMPIJADA

Igra se pomoću tanke gume (one koja se koristi kod šivanja) duge nekoliko metara.

Guma je svezana čvorom da bude spojena.

Dvoje djece drži gumu rukama, razvučenu i preklopljenu tako da izgleda kao četverokut prekrižen iznutra.

Izgovaraju: "*O-lim-pi-ja-da!*" i na posljednji slog okreću gumu okomito i zapinju je nogom po želji.

Ostala djeca moraju se provući kroz napravljeni oblik tako da ne dotaknu gumu ni jednim dijelom tijela.

Ispada iz igre onaj koji ne uspije.

ŽABE NA PAŠU

Neparan broj igrača.

Igrači se podijele u parove i držeći se za ruke stanu jedan iza drugoga.

Igrač bez para stane nekoliko metara ispred prvog para i povikne: "*Žabe na pašu!*"

Tada se prvi par razdvoji i svaki igrač sa svoje strane potrči prema kraju reda

Igrač koji viče pokušava jedno od njih uhvatiti. Ako mu to uspije s tim igračem, staje na kraj reda, a onaj igrač koji je ostao bez para mora hvatati.

DiNJiCE

Izdvoji se jedan igrač, ostali stanu u liniju.

Izdvojeni igrač pita: *"Jesu dinjice zrele?"*, ostali viknu: *"Jesu!"*

Igrač odgovara: *"Ajde da vidimo!"*

Igrači u liniji zrakom napuhnu obraze – dinjice, a igrač bockajući ih kažiprstima obje ruke po napuhnutim obrazima ispituje jesu li dinjice zrele. Mogu ih i nasmijavati.

Ako su obrazi mekani, nisu još zrele, a ako igračima popuste usta pa im izleti zrak, onda je dinja gnjila i baca se pajcekima, odnosno ispada iz igre.

Pri tome ispitivač komentira: *"O, ova je još zelena!"* ili *"Ova je skroz trula, to je za svinje!"* ili *"Dobro, dobro, ova je taman zrela!"*

Nakon što ispita 1. krug ide ponovno dok ne ostane samo jedan igrač koji zauzima njegovo mjesto.

MASNI ŽGANEC

POMAGALA: kolac visine do 2 m, konopac dužine 2–3 m.

Na sredinu igrališta zabode se kolac i za njegov vrh se zaveže konopac.

Brojalicom se odredi igrač koji preuzima ulogu masnoga žganca. On jednom rukom uhvati kraj konopca i ne ispušta ga do kraja igre.

Ostali igrači stave dio svoje odjeće ili obuće, tzv. plen oko štapa. Sada igrači stojeći izvan domašaja masnoga žganca nastoje uzeti svoj plen, a da ih pri tom masni žganec ne uhvati, tj. dotakne slobodnom rukom.

Igrač koji bude uhvaćen mora ostaviti još jedan dio obuće ili odjeće.

Kako bi stekao pravo na svoju odjeću, igrač koji ostane bez većine odjeće mora izvršiti uvjete koje zadaje masni žganec. On zahtijeva da se popne na vrh obližnjeg hrasta, da otrči do određenog mjesta i sl.

U slučaju da svi uspiju uzeti svoj plen, trče za masnim žgancem i njime ga udaraju po leđima.

POTEZANJE MOSORA

POMAGALA: mosor – štap (dužine oko 1 m)

Natjecatelji sjednu na livadu (tlo), okrenuti licem jedan prema drugom tako da se dodiruju tabanima.

Hvataju mosor (objema rukama tako da je jedna ruka vanjska) i na znak suca: "*Vuci*"– natjecanje počinje.

Pobjednik je onaj natjecatelj koji prevuče svoga protivnika prema sebi ili ga podigne s tla.

KRMAČKANJE (PRASIČKANJE, GICANJE)

***POMAGALA:* krmača (plod hrasta, drvena pločica ili mala lopta), svinuta palica za svakog igrača.**

Npr. 9 igrača – 8 graba + tor – veća rupa u zemlji.

Svaki igrač čuva svoju grabu tako što palicu drži u njoj.

Igrač koji nema grabu s krmačom se nalazi izvan kruga i palicom pokušava krmaču utjerati u tor.

Ostali igrači ga u tome sprječavaju tako što odbijaju krmaču.

Igrač koji je tjera nastoji se spasiti time da je utjera u tor ili svoju palicu ugura u jednu od graba, koju njezin vlasnik nije pažljivo čuvao. Tada je on na redu tjerati krmaču u rupu.

PIRIS

***POMAGALA:* piris – štap duljine 30 cm, dugački štapovi za svakog igrača**

Piris se baca u zrak, a igrač ga svojim štapom gađa. Pobjednik je onaj koji najdalje odbaci piris, a udaljenost se mjeri štapovima.

SVRAKE

***POMAGALA:* štap za svakog igrača**

Jedan igrač baca svoj štap u zrak, a drugi ga gađaju svojima. Onaj tko ga prvi pogodi ne nastavlja sljedeće gađanje, a ostali nastavljaju. Igra završava kad ostanu posljednja dva bacača.

KOTAČKANJE

POMAGALA: kotačnica (dugački štap s donje strane prirodno zakrivljen, zadebljan – slično hokejaškoj ili golf palici), kotači (vodoravno otpiljeni dijelovi grane debljine oko 1,5 cm, promjera oko 8 cm – slično hokejaškom paku)

Igrači su podijeljeni u dvije grupe i raspoređeni jedan do drugoga na određenoj udaljenosti– svaka grupa na svojoj strani ceste. Između njih je crta. Kotači se udaraju šaljući po redu članovima suparničke grupe, a oni ih vraćaju. Osim po tlu, kotač je moguće poslati i u vis. Takav se udarac zove konj. Cilj igre je skupiti što više konja.

BINCEK ILI PINCLEKOVANJE

POMAGALA: bincek – štap zašiljen s obje strane, štapovi za svakog igrača

Bincek se nasloni na hrpicu zemlje (krtičnjak) ili manju okruglu cjepanicu. Po gornjoj strani binceka se udari štapom tako da odleti u zrak vrteći se. Pobjednik je onaj igrač koji najdalje odbaci bincek.

Ako se štap zabode u zemlju – igrač je pobjednik, bez obzira na udaljenost.

SEMERAJANJE

***POMAGALA:** manji štap duljine do 30 cm,*
veliki štapovi duljine 70 cm.

Na tlu se nacrta okvir dimenzija 40×40 cm, uz rub se izdubi manja rupa na koju se položi kraći štap. Igrač mora svojim štapom udariti onaj kraj kraćeg štapa koji je iznad rupe. Ako je dobro odskočio, bilo ga je moguće još jednom udariti dok je u zraku i poslati što dalje u polje. Ondje je stajao drugi igrač koji je nastojao uhvatiti štap i ponovo ga ubaciti u kvadrat. Bez obzira gdje padne, prvi igrač ga udara sve dok ga ne ubaci u kvadrat. Tada igrači zamjenjuju mjesta.

KOZANA (GAĐANJE KOZLICE)

***POMAGALA:** koza (troroga grana), štap za svakog igrača.*

Koza se stavi na udaljenost od nekoliko metara.

Svaki natjecatelj ima štap kojim nastoji srušiti ili što dalje otjerati kozu.

Pobjednik je onaj koji štapom pogodi kozu i otjera je što dalje od početnog mjesta.

NEKA PUCA MAKOVA ŠTRUCA

POMAGALA: gumena lopta ili krpenjača.

Na sredinu igrališta stavi se lopta. Svaki igrač dobije naziv po pripadniku nekog naroda. Jedan igrač je zapovjednik i on stoji sa strane, a ostali su udaljeni metar-dva od lopte. Ruke su im ispružene prema lopti.

Kada zapovjednik vikne: "*Neka puca, neka puca-Mađar!*", svi pobjegnu. Mađar uhvati loptu i gađa nekog od igrača.

Ako nekoga pogodi, taj postaje zapovjednik, a dotadašnji zapovjednik ulazi u igru. Ako prozvani igrač promaši, ispada iz igre, a zapovjednik nastavlja sa svojom ulogom.

Ponekad zapovjednik vikne: "*Neka puca, neka puca makova štruca!*" Ako se netko zaleti i dodirne loptu, ispada iz igre. Sve to traje dok u igri ne ostanu samo tri igrača.

DJELAC

POMAGALA: kamenčić, lješnjak ili zrno graha.

Djeca stanu u liniju držeći stisnute šake u visini prsa.

Brojalicom se izbroje dva igrača.

Prvi stoji ispred svih i gleda pažljivo kako drugi izbrojeni igrač, koji također ima stisnute šake i u njima drži kamenčić, lješnjak ili zrno graha, dođe do svakog igrača, stavi svoje stisnute dlanove nad njegove i imitirajući da je puhnuo kroz svoje dlanove, ispusti ono što drži u rukama nekom od igrača. Pri tome pazi da onaj koji pogađa ne vidi kome je predao igračku.

Kad dođe do zadnjega u koloni pita: *Kod koga je djelac?*

Ako onaj koji pogađa pogodi, on tada dijeli, a onaj koji je dijelio vraća se u igru. Onaj kod koga je djelac bio, pogađa. Ako igrač ne pogodi, igra se nastavlja dok ne pogodi.

TRCKANJE

POMAGALA: novčići ili gumbi.

U igri može sudjelovati više igrača. Igrači se nalaze udaljeni od zida oko 2–3 m. Najprije se baci jedan gumb prema zidu u razini poda. Svaki igrač baca jedan gumb prema zidu, a cilj je da baš njegov gumb bude najbliži zidu (ili onom prvom bačenom gumbu). Kad se izredaju svi igrači, procjenjuje se čiji je gumb najbliži zidu i taj igrač za nagradu uzima svoj i početni gumb.

ZDENCI OD KOCENJA

POMAGALA: kocenje (sredina od klipa kukuruza).

Igrači slažu kocenje u toranj tako da se na svakoj razini tornja nalaze po dva kocenja međusobno udaljena oko 5 cm. Na sljedećoj razini kocenji se postavljaju okomito u odnosu na smjer kocenja na prethodnoj razini. Cilj je složiti što viši toranj, a da se ne sruši.

MLIN

POMAGALA: ploča za mlin, 9 zrna bijelog graha, 9 zrna crnog graha.

Igraju dva igrača.
Grah se stavlja jedan po jedan.
Cilj je složiti niz od 3 graha, tada se jede protivnikov.
Grah se može kretati samo za jedno polje.
Kada igrač ostane s 3 graha, može skakati.

PLAČKANJE (ČIPKANJE - IGRA KAMENČIĆA)

***POMAGALA:* pet okruglih kamenčića jednake veličine**

Kamenčići se laganim pokretom ruke bace na tlo.

U prvom krugu uzima se jedan kamenčić i baca u zrak te za vrijeme njegova pada brzo pokupi drugi kamenčić s tla i uhvati onaj koji pada.

U drugom se krugu pokupe dva, zatim tri i na kraju četiri.

U petom se krugu svih pet baci u zrak, a ruke se brzo preokrenu.

U šestom se krugu ponovi isto, samo s jednom rukom.

Koliko se kamenčića na taj način uhvati, toliko se bodova osvaja. Pobjednik je onaj koji prvi skupi deset ili dvadeset bodova (prema dogovoru).

BELEBEČKE

Djeca stoje u dva niza držeći se za ruke, jedna grupa nasuprot drugoj.

Jedna grupa poviče: "*Belebečke, koga volite?*"

Druga grupa odgovara uzvikujući jedno ime.

Nakon toga osoba, čije ime je spomenuto, prelazi u drugu grupu.

Igra se nastavlja.

STRiNA RODA (Legrad)

Djeca stoje u krugu i drže se za ruke. Jedno dijete je u sredini kruga. Ono je roda.

Djeca se kreću u lijevu strunu pjevajući:

"Strina roda, kud se šećeš?
Zašto tako grdo
glavu, vrat podižeš?"

Stanu u mjestu i plješću rukama pjevajući dalje:

"Klipe klape klapa ćeš
po bari se šećeš.
Skokmo, skokmo sada svi, (skakuću u mjestu)
a ti rodo poleti (pokazuju rukama kao da lete),
jednu žabu uhvati".

Roda potrči da neko dijete ulovi a ostali se razbježe.

Ono dijete kojeg roda uhvati postaje iduća roda.

SLiJEPi MiŠ

Djeca stoje u krugu. Jedno dijete je slijepi miš. Ono je u sredini kruga i ima zavezane oči.

Slijepi miš se mora nekoliko puta okrenuti oko sebe. Tada krene rukama prema ostaloj djeci. Kada dotakne neko dijete mora opipom pogoditi tko je to. Pogađa tako dugo dok ne pogodi a onda mijenja mjesto s onim čije ime je pogađao.

Literatura

- **Ivančan, Ivan:** *Molve, narodni život i običaji*, Mali princ d.o.o. Koprivnica, 1999.
- **Peršić Kovač, Vesna:** *Dječje igre i igračke u Podravini*, Muzej grada Koprivnice, Koprivnica, 2004.
- **Knežević, Goran:** *Šečem, šečem drotičko*, Zbirka dječjih igara, pjesama, brojalica i rugalica, – Kulturno-povijesni sabor Hrvatske, 1988., Zrinski, Čakovec
- **Marija Bango:** *Dječje igre i običaji u Legradu*, Podravski zbornik 1983., Muzej grada Koprivnice
- *www.lukin* portal za djecu
- *www.narodni.net*

Izdavač:
Osnovna škola Legrad, Trg Svetog Trojstva 35, 48317 Legrad

Naslovnica:
Škrinja – Leon Sataić, 2. razred

Fotografije:
Roman Fučkar

Autorica teksta:
Tamara Marcinjaš, diplomirana učiteljica

Tisak:
Baltazar, Koprivnica, 2013.

Naklada:
200 primjeraka

Srdačno zahvaljujemo sponzorima:
Općina Legrad, Podravska banka d.d., BALTAZAR